LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - GIUGNO 2012

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

74

Gioco omaggio
Clicca Qui

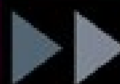
DRAGON'S DOGMA
IL GIOCO DI RUOLO DI CAPCOM!

DIABLO III
IL MONDO FANTASY DI DI BLIZZARD!

GHOST RECON
UBISOFT CI PORTA NEL FUTURO!

Lollipop Chainsaw

San Romero KNIGHTS


IN QUESTO NUMERO

SPLINTER CELL BL



SPEC OPS



FAR CRY 3



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE



Giugno porta con sé una lunga serie di novità! A partire da questo mese, infatti, **GAME** cambia aspetto: iniziamo dal numero di pagine, che passa dalle consuete 32 a 50. Un salto importante, per dare più spazio a foto e contenuti. Per quanto riguarda lo stile della rivista, la grafica è stata rielaborata per svilupparsi in lunghezza e a 16:9, in modo da adattarsi meglio ai monitor ed ai **tablet**: ebbene sì, nei prossimi mesi sarà possibile leggere **GAME** anche in nuovi formati...

CESARE ARIETTI

SOMMARIO
TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

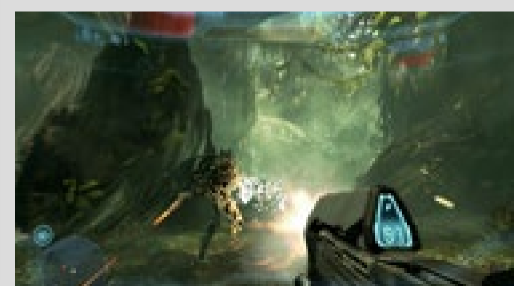


Microsoft, un E3 carico di novità!

Da Halo 4 ai comandi vocali di FIFA 13, tutte le sorprese del 2012

Chi ben comincia è a metà dell'opera: e così, in occasione dell'**E3 2012**, **Microsoft** ha dato inizio alla propria conferenza presentando **Halo 4**. L'ambientazione ripropone quel mix di luoghi terrestri e spaziali ammirati in precedenza: bisogna ammettere che il prodotto di **343 Industries** promette davvero bene! Accenno allo sport con **FIFA 13** e **Madden NFL 13**, che permettono di realizzare tattiche in tempo reale tramite i comandi vocali. E spazio anche a **Gears of War Judgment**: insomma, gli utenti della **360** possono aspettarsi un anno sensazionale!







Nintendo ha deluso?

Una presentazione davvero sottotono!

Sottotono: la conferenza di Nintendo all'E3 è stata incentrata molto sul casual gaming, con tante conversione di titoli di rilievo (**Batman: Arkham City - Armored Edition** tra tutti) ma gli annunci di spessore sono stati tralasciati. Interessante l'approfondimento sul gamepad del **Wii U**, che include una webcam, un microfono e persino altoparlanti!



SONY: a Los Angeles spazio alle hit!

Dal nuovo lavoro dei Quantic Dream al gameplay di The Last of Us

Spazio alle novità! SONY stupisce il pubblico di Los Angeles con **Beyond: Two Souls**, thriller psicologico in esclusiva **PS3** e firmato da **Quantic Dream**, autori del famoso **Heavy Rain**. Tra gli altri giochi presentati spiccano **The Last of Us** e **PS All-Star Battle Royale**, una sorta di **Smash Bros** che riunisce i principali eroi delle serie di **SONY**!







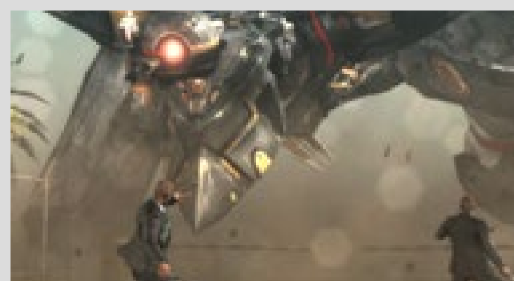
3DS: presentato l'XL!

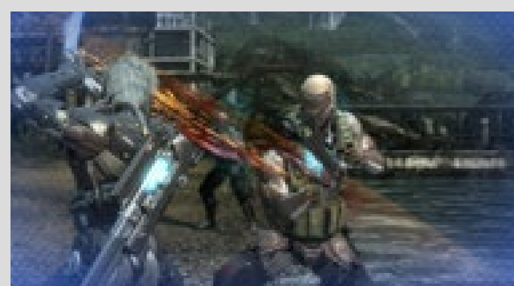
Cura ingrassante per la console portatile!

Nintendo ricalca la strategia di marketing applicata al **DS**: è stata infatti annunciata la versione **XL** del modello **3DS**. La **console** sarà dotata di schermi più larghi: quello superiore avrà una dimensione di 4.88 pollici, mentre quello inferiore sarà di 4.18 pollici. La console sarà rilasciata il prossimo 19 agosto.







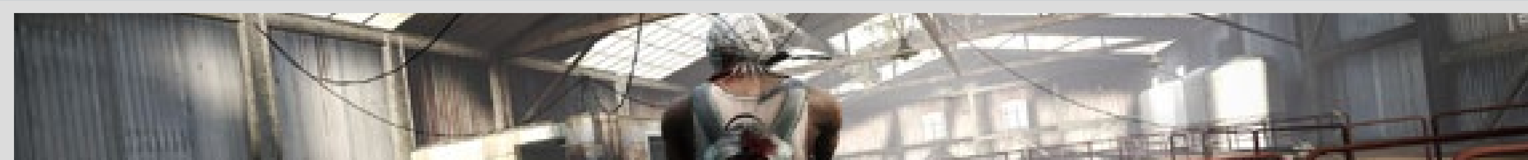


Revengeance: Raiden... e non solo!

Il nuovo capolavoro di ubisoft sta per arrivare

I fan della saga di Metal Gear, ormai sempre più in fermento per l'attesa dell'interessante capitolo **Revengeance**, pare non dovranno vestire i panni del solo **Raiden**... Secondo alcune indiscrezioni i **DLC** del prodotto ci metteranno alla guida di altri protagonisti storici della serie. Secondo **Yuji Korekado** di **Kojima Productions**, saranno rilasciati contenuti esclusivi e DLC dopo la pubblicazione del titolo. Ora non resta che attendere conferme (e soprattutto i nomi degli eventuali personaggi extra), date e prezzi!





Counter Strike? Ritorna ad agosto!

Valve ripropone uno degli sparatutto più famosi della storia!

E' sicuramente la notizia che tanti attendevano trepidamente! Torna **Counter-Strike**, dopo i fasti del 2004 con la versione **Source**. **Valve** si mostra pronta a replicare il successo per la terza volta. Il gioco è previsto per il 21 Agosto su **PlayStation 3**, **Xbox 360** e **PC** al prezzo di circa 15 dollari. Insomma, la guerra è a portata di mano!







PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: FPS / USCITA: 06 - 09 - 2012

FAR CRY 3

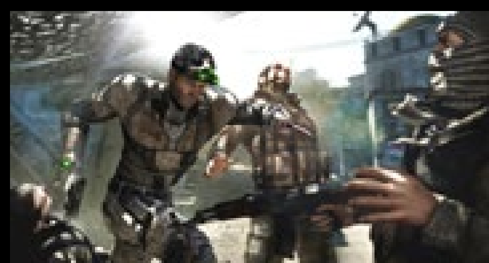
ANTEPRIMA completa

A cura di:
Giovanni Vincenti



Continua il nostro coverage post-E3 con la titanica conferenza Ubisoft. Uno dei brand videoludici che hanno saputo tenere alto il nome della **software house** è stato sicuramente **Far Cry 3**, ovvero quella produzione che potremmo identificare come un ritorno glorioso ai fasti di un tempo. La storia ruota attorno a **Jason Brody**, un uomo desideroso di intraprendere una vacanza lontano da tutti e da tutti per far fronte alla monotona vita quotidiana. Imbracciando questa possibilità, decide così di partire insieme alla sua fidata compagna e ad un caro amico: purtroppo gli abitanti locali si riveleranno tutt'altro che ospitali... La varietà d'azione è probabilmente l'aspetto più approfondito e potenzialmente funzionale di **Far Cry 3** che, senza troppe problematiche, sembra rivelarsi forte di momenti action concitati in cui non si rinuncia mai ad una classica componente **FPS** corredata da instant kill violente, cinematografiche, efficaci e sorprendenti. **Far Cry 3**, insomma, sembra davvero racchiudere grandi potenzialità e aspirazioni impossibili da trascurare. Appuntamento a settembre... con la recensione completa!







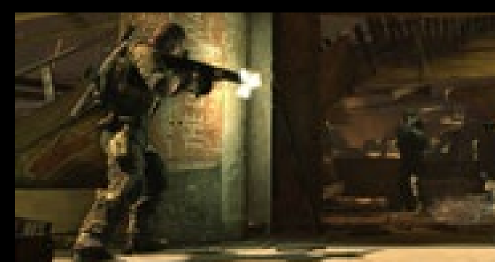
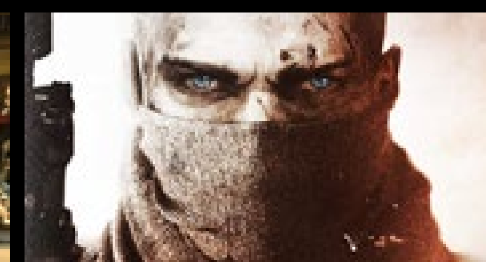
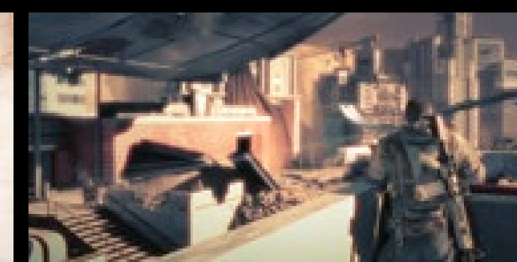
PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: FPS / USCITA: 06 - 09 - 2012

SPLINTER CELL: BLACKLIST

ANTEPRIMA completa — A cura di: **Giovanni Vincenti**

Il lupo perde il pelo ma non il vizio… o almeno questo è ciò che potremmo dire ammirando l'ennesima comparsa di **Sam Fisher**, sempre pronto a fermare atti terroristici in giro per il globo e far fronte a disordini sociali. Il video mostrato all'E3 ci porta in una missione al confine tra **Iran** e **Iraq**: il tutto scorre con un dinamismo senza precedenti, tra neutralizzazione stealth, tag ed abbattimento dei nemici a media distanza, assassinio corpo a corpo e molto altro. Un nuovo capolavoro annunciato?



PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: 2K GAMES / GENERE: SPARATUTTO / USCITA: 06 - 09 - 2012

SPEC OPS: THE LINE

ANTEPRIMA completa — A cura di: **Alessio Calace**

Spec Ops: The Line è un esperimento difficile e complesso, ma potrebbe rivelarsi l'ennesima scommessa vinta di TakeTwo: sorprende per l'ambientazione unica nel genere e si colloca in un futuro prossimo, in una **Dubai** distrutta e controllata da gruppi di ribelli spietati. Nel disordine generale, viene catturato il colonnello **Konrad** e i suoi uomini, gli unici capaci di mantenere un certo equilibrio nel paese. Qui entra il gioco il nostro protagonista, **Martin Walker**, e un gruppo di soldati scelti, inviati sul posto per riprendere il controllo e recuperare gli ostaggi. Le premesse sono buone: tra un mese... l'ardua sentenza!

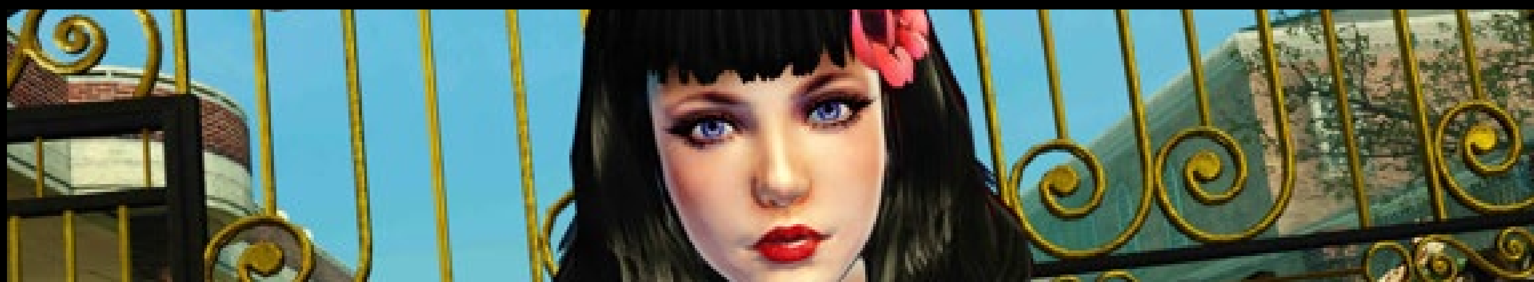




LOLLIPOP CHAINSAW


RECENSIONE completa

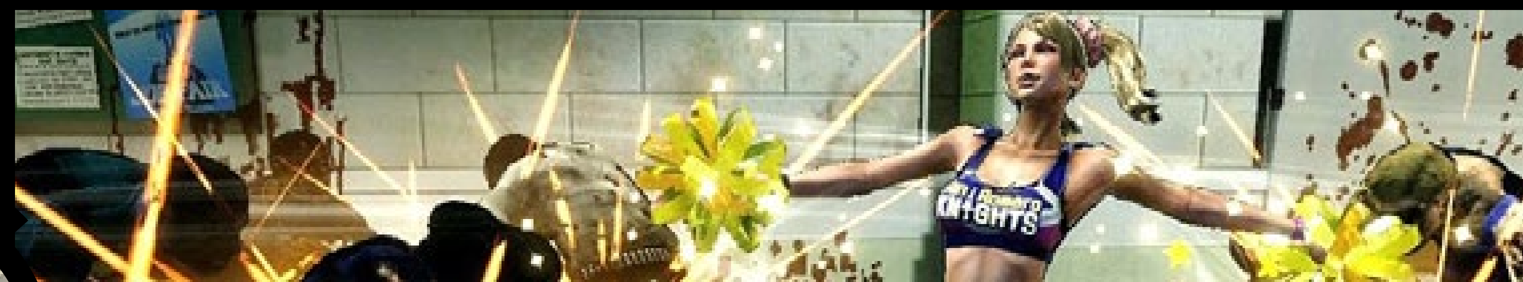
Andrea Pautasso



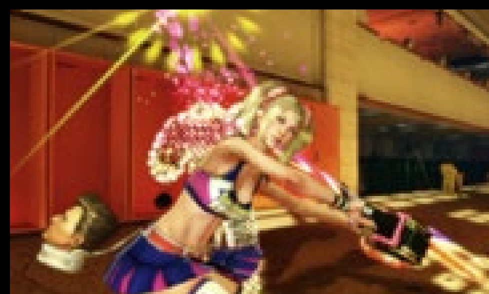
Presentato circa un anno e mezzo fa, suscitando la curiosità del pubblico più per il bizzarro connubio ragazza pon-pon con motosega, è sembrato subito evidente che **Lollipop Chainsaw** avrebbe regalato parecchio divertimento all'insegna del non-sense, tempestando il gioco di intermezzi comico demenziali, personaggi completamente fuori di senno in un B-movie ambientato nel classico collage americano pullulante di zombie. Il primo impatto con il gioco è decisamente esilarante: il personaggio di **Juliet**, insieme al suo ragazzo o quello che ne resta sono un buon comitato di benvenuto in un universo narrativo che non si preoccupa troppo di essere giustificato. Non aspettatevi quindi particolari motivazioni

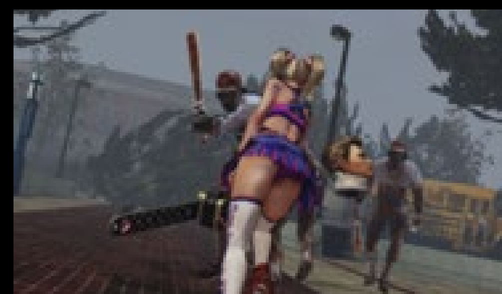











narrative sul perché una Cheerleader imbracci una motosega o si diverta a spadroneggiare con essa sui corpi dei malcapitati zombie: l'anima di questo gioco si trova altrove. La durata è parecchio risicata, non è blasfemia affermare che si potrebbe finire in una giornata di gioco: ciò che rende perdonabile questa pochezza di **longevità** sono i numerosi extra sbloccabili nel gioco che rendono **Lollipop Chainsaw** il miglior titolo ultimamente uscito per dedicarsi a partite divertenti, giocandolo per sbloccare magari il costume di turno oppure battere il record di punti. Se da una parte abbiamo una trama esilarante ed un gameplay piuttosto incalzate, dobbiamo purtroppo ammettere con un



po' di onestà intellettuale che la trama del gioco è talmente fuori dagli schemi che difficilmente verrà apprezzata da tutti, soprattutto nelle ultime ore di gioco in cui si ripeteranno esclusivamente "combo-score-arcade". **Lollipop Chainsaw** risulta un po' quel **B-Movie** che vuole emulare a livello di tematiche, riuscendo purtroppo a centrarlo anche nella qualità complessiva.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: WARNER BROS

SVILUPPO: GRASSHOPPER

GENERE: RPG

GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	*70*
Sonoro	*74*
Giocabilità	*68*
Longevità	*54*

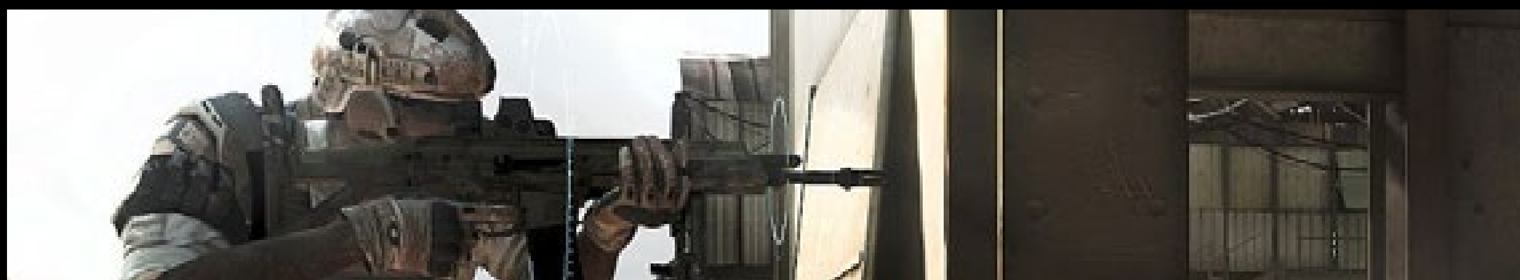
COMMENTA

GLOBALE **66**

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

RECENSIONE completa

Giovanni Vincenti



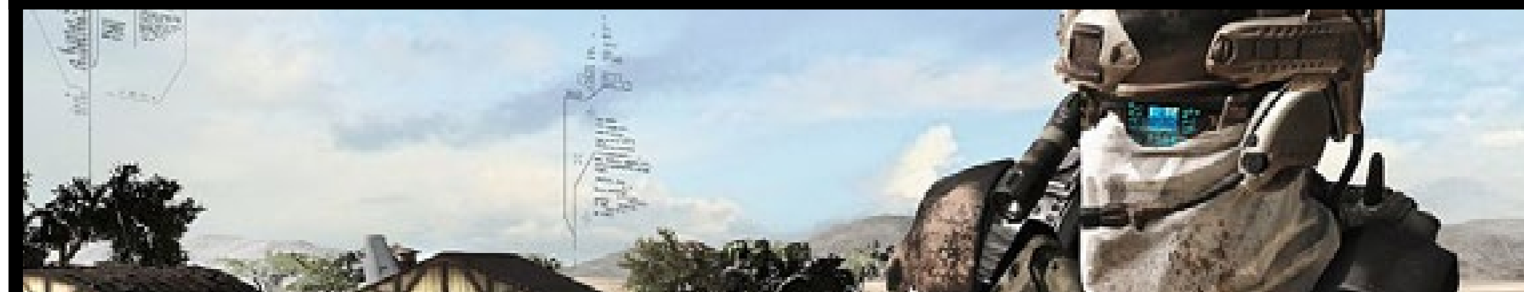
Negli ultimi tempi, sembra che l'industria dei videogiochi si stia affidando troppo a sistemi di sviluppo ferrei e privi di originalità: per fortuna bisogna includere **Ghost Recon** in quella schiera di produzioni pensate per offrire al giocatore un'esperienza ragionata, studiata e tattica, ccontrapposta alla sfrenata frenesia di moltissimi titoli di guerra moderni. Giunti alla sesta iterazione (spin-off esclusi), i fantasmi tattici del buon **Clancy** possono ancora confermarsi tali o siamo ad un punto di svolta? Vediamolo insieme... **Ghost**: nella tradizione popolare un fantasma è la manifestazione di un morto. Rimasto per vendicare, aiutare o punire i vivi. È così che si apre il plot narrativo di **Future Soldier**, subito dopo

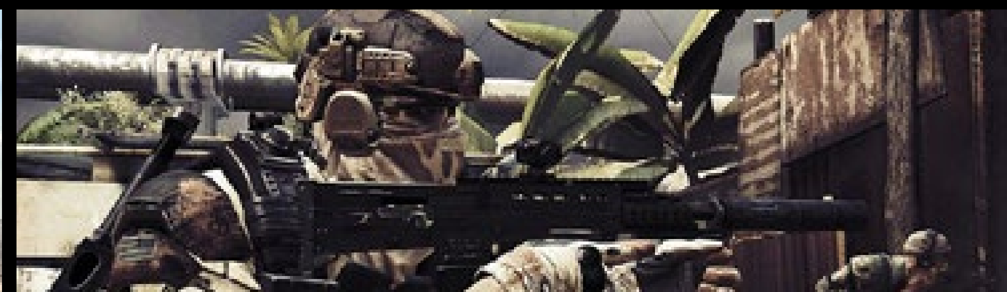




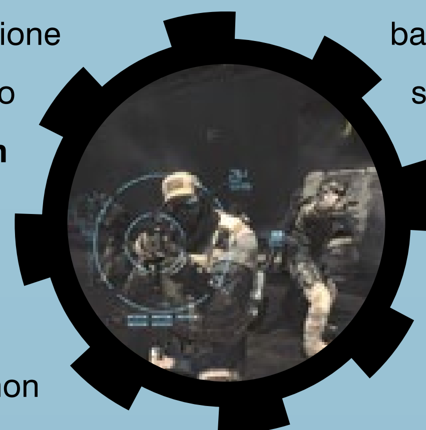








aver mostrato una missione in **Nicaragua** per il recupero di un carico sospetto da parte di una squadra speciale che, nell'intrepida lotta contro il tempo, si troverà irrimediabilmente soggetta all'esplosione di un ordigno… Nessuna fuga, nessun rimedio potrà quindi ovviare al destino del team, sostituito da un'unità chiamata a concludere l'operazione, in una vera e propria missione di redenzione che porterà alla scoperta di un intrigo mondiale... Il gameplay passa da una fase iniziale sotto copertura all'azione cinematografica degna del più classico ed ottimale **TPS**, da cui **Ghost Recon** eredita caratteri molto popolari quali il **cover-to-cover system** da sfruttare in ogni occasione. Ed è proprio qui che moltissime velleità tipiche della serie non riescono ad emergere, riducendo il gioco ad un conflitto povero di tatticismo, ma privo di sparatorie banali ed incapaci di sfigurare l'opera nel suo insieme. Da citare è la lieta implementazione della funzionalità co-op per la campagna principale, in grado di creare un'atmosfera collaborativa sensazionale. Insomma, **Ubisoft** è riuscita a realizzare il massimo esponente di un genere ormai in decadenza: in definitiva, il podio spetta senz'altro a **Ghost Recon: Future Soldier**!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: UBISOFT

SVILUPPO: UBISOFT PARIS

GENERE: AZIONE / STEALTH

GIOCATORI: 1 / 4

SITO UFFICIALE

Grafica	78
Sonoro	80
Giocabilità	85
Longevità	90

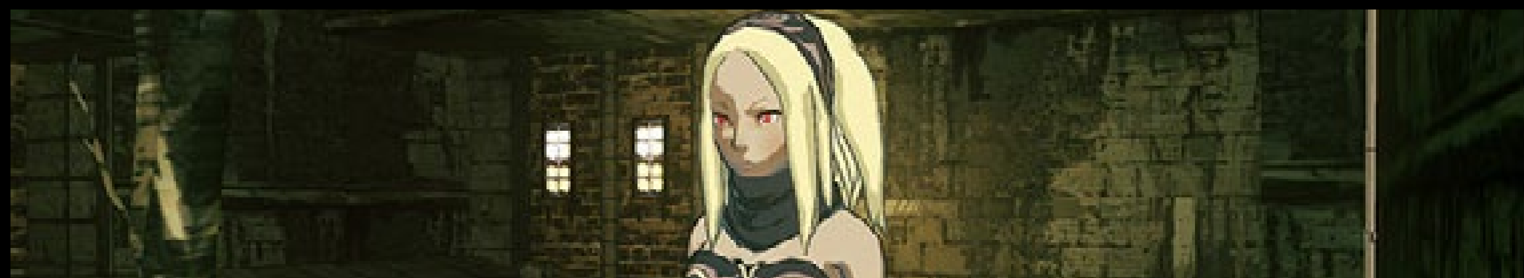
COMMENTA

GLOBALE 82

GRAVITY RUSH

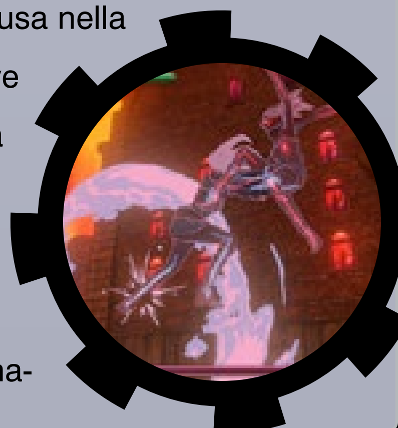
RECENSIONE completa

Simone Giorgi

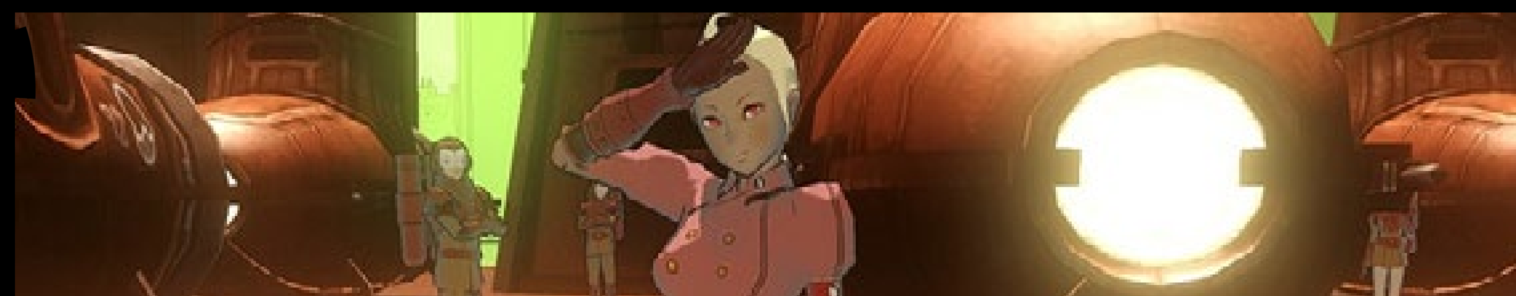


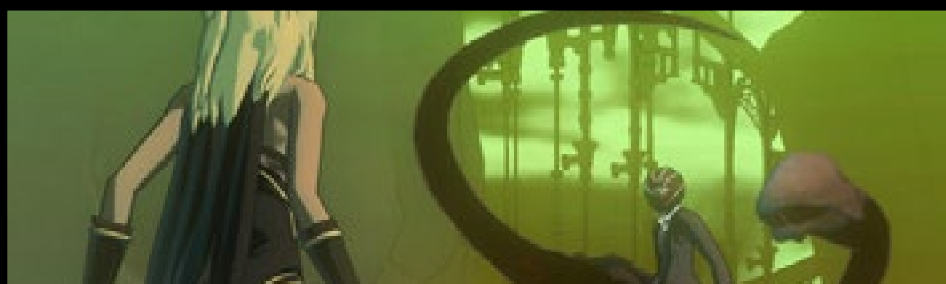


Nell'ancora poco vasto parco titoli relativo alla neonata PS Vita, mancava qualcosa… qualcosa in grado di attirare l'attenzione dei media semplicemente attraverso uno scatto fotografico o un breve filmato. L'essenza di questo **Gravity Rush** è racchiusa nella forma artistica con la quale è stato sviluppato: un free roaming game dove colori e forme si fonderanno ad arte per tentare di regalarci un'esperienza davvero unica. Ma il titolo **Sony** si ferma dunque all'apparenza, oppure racchiude in sé anche altri elementi in grado di supportare l'ottimo stile visivo? Vediamolo insieme... **Gravity Rush** ci trasporta nei panni di una giovane ragazza, tale **Kat**, che si risveglia senza memoria e scopre di poter ma-



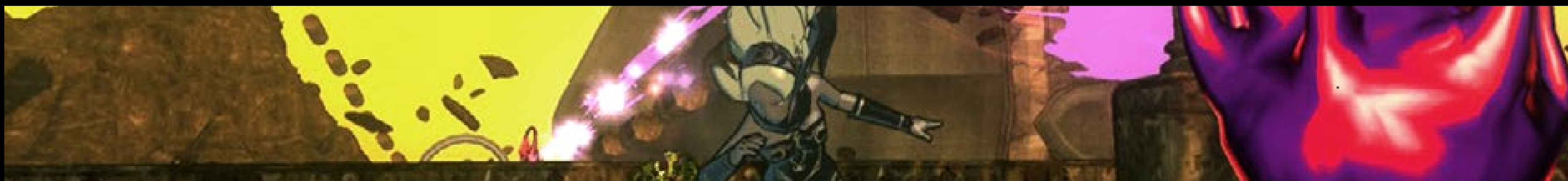












novrare la gravità grazie al suo simpatico gatto nero **Dusty**. La storia ruota attorno ad una forza oscura in grado di far scomparire interi edifici, case e famiglie. Il compito della nostra Kat sarà quello di ristabilire l'ordine cercando di debellare le forze maligne. Il gioco si presenta come un vero e proprio **free roaming game**, con la possibilità di viaggiare liberamente per la città che fa da sfondo alle vicende, **Hekseville**, in cerca di missioni principali o secondarie. Manovrando la gravità, attraverso una combinazione di trick dorsale e stick analogico, avremo accesso a sommità o punti che ci daranno l'occasione di raggiungere zone utili anche allo svolgimento della trama stessa. Inizialmente potrà sembrarvi complicato, ma con il passare delle ore, dirigere Kat nella posizione desiderata risulterà un esercizio davvero semplice. Tecnicamente, il gioco raggiunge un livello davvero impressionante, con ambienti caratterizzati in maniera stupefacente e ottime scelte cromatiche. Il risultato vi farà chiudere un occhio sulle problematiche legate alle telecamere imperfette nel sistema di combattimento e alle poco affascinanti missioni secondarie. Insomma, i possessori di **PS Vita** dovrebbero assolutamente valutarne l'acquisto!



VERSIONE: PS VITA

PUBLISHER: SCEA

SVILUPPO: SCEI

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: 1

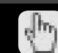
SITO UFFICIALE

Grafica	*80*
Sonoro	*80*
Giocabilità	*80*
Longevità	*80*

COMMENTA

GLOBALE **82**

DIABLO III


RECENSIONE completa

Andrea Romaniello



E' **incredibile pensare che dopo cinque lunghi anni di gestazione, il terzo capitolo dell'hack'n'slash** che ha inventato un genere, il più famoso di sempre, sia finalmente giunto tra noi. Incredibili le cifre per essere un'esclusiva **PC**: due milioni di **preorder**, tre milioni e mezzo di copie acquistate nelle prime 24 ore, più di sei milioni in una settimana. Eppure le premesse non sono tutte positive: per giocare a **Diablo III** in **single player** bisognerà essere sempre connessi alla rete, sappiatelo. Volenti o nolenti, se non si ha una connessione stabile giocare diventa un'impresa titanica, cosa che ha scatenato le ire di molti giocatori. Ma passiamo al gioco vero e proprio, che inizia con la schermata

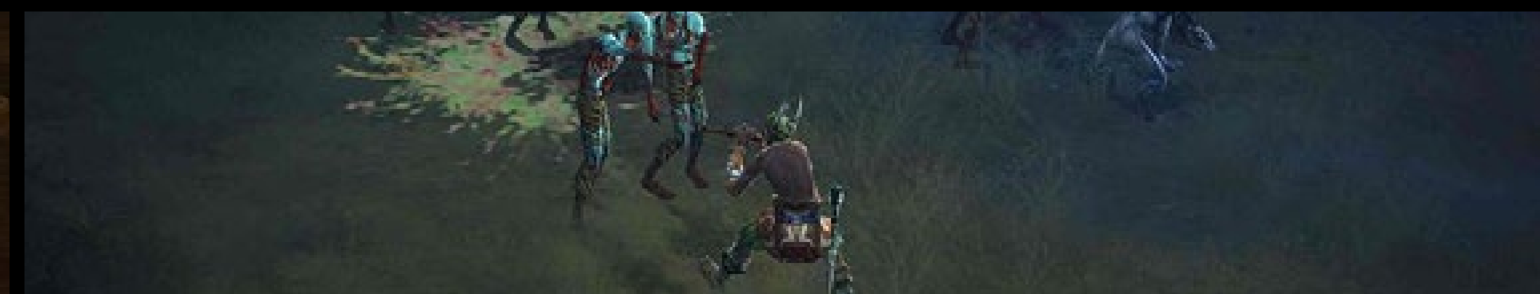




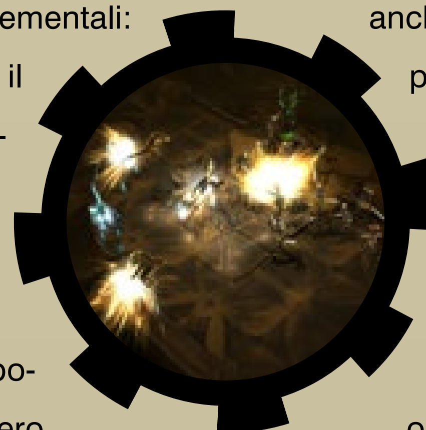




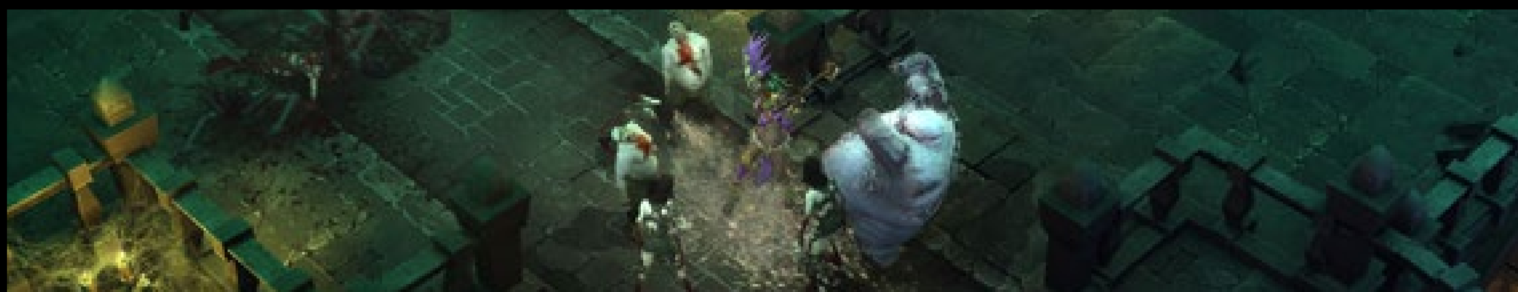




di scelta della classe. Ne sono presenti cinque: **barbaro**, **cacciatore di demoni**, **mago**, **monaco** e **sciamano**. Il barbaro è il classico selvaggio che mena come un fabbro in mischia, bardato di armatura pesante e spade, lame a due mani, martelli e asce; il cacciatore di demoni è un ranger con alcune piccole chicche: equipaggiato con balestra o arco, utilizza trappole a profusione (bombe, spuntoni) ma anche della magia oscura in grado di infliggere ingenti danni al nemico. Il mago utilizza i poteri elementali: fiamme vortici, ghiacco sono sotto il suo comando, in grado di provocare grandi danni grazie agli attacchi ad area, utilizzando spesso bastoni o bacchette. Il monaco non è il classico monk tutto cure come si potrebbe credere: è invece un guerriero



eccezionale (in mischia mena come un fabbro anche lui) in grado di unire rapidità e potenza con la capacità di concatenare una lunga serie di attacchi per generare devastanti combo. Passiamo ora all'ultima classe, ovvero lo sciamano: è una specie di negromante in grado di evocare orde di vario tipo, come cani famelici, pipistrelli, rane, ragni, fino ad arrivare al potente **gargantua**. Ma il gameplay rimane lo stesso per qualunque personaggio decidiate di scegliere: veloce e frenetico come non mai. Questo grazie anche ad un'interfaccia pulita ed intuitiva, comandi configurabili a piacimento e diverse interessanti opzioni flaggabili nel menu. Preparatevi quindi ad intense sessioni di parecchie ore a “farmare” l'oggetto raro e “grindare” il livello





successivo. Potrà sembrarvi noioso ma è così solo in apparenza: il gioco filerà liscio come l'olio e una volta finito avrete voglia di rigiocarlo a livelli di difficoltà più elevati, sbloccare le "imprese" (una specie di **achievements**) che vi siete persi per strada ma soprattutto combattere, combattere e combattere ancora. Le difficoltà sono immense, i nemici oneshottano beati e le esultanze per l'aver ucciso un semplice mostro campione saranno indicibili. L'avventura potrà anche essere giocata in compagnia di quattro amici: la difficoltà ed il conseguente numero di nemici scalerà in base al numero di giocatori connessi. Manca invece la modalià competitiva che avrebbe potuto aggiungere un po' di sale alla pietanza... Sul versante tecnico, la grafica ha un design accattivante ma soffre di un numero di poligoni decisamente sotto gli standard odierni. Dello stesso stampo è anche il sonoro: convince per gli effetti ed il parlato, molto meno per le musiche. Il titolo si lascia giocare con molto piacere grazie al frenetico gameplay che non da un attimo di pausa al giocatorei. Riassumendolo, possiamo dire che **Diablo III** è un buon gioco, a tratti ottimo, ma abbastanza distante dal diventare un capolavoro assoluto.



VERSIONE: PS3

PUBLISHER: BLIZZARD

SVILUPPO: BLIZZARD

GENERE: AZIONE / RPG

GIOCATORI: 1 - 5

SITO UFFICIALE

Grafica	*85*
Sonoro	*82*
Giocabilità	*90*
Longevità	*93*

COMMENTA

GLOBALE **88**

HITMAN SNIPER CHALLENGE

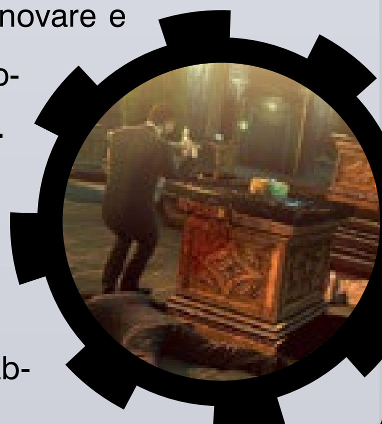
RECENSIONE completa

Alessio Calace

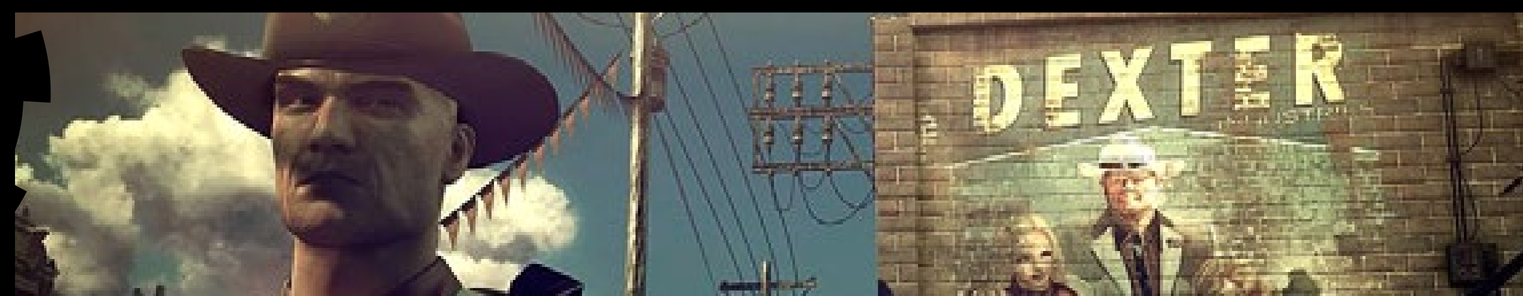


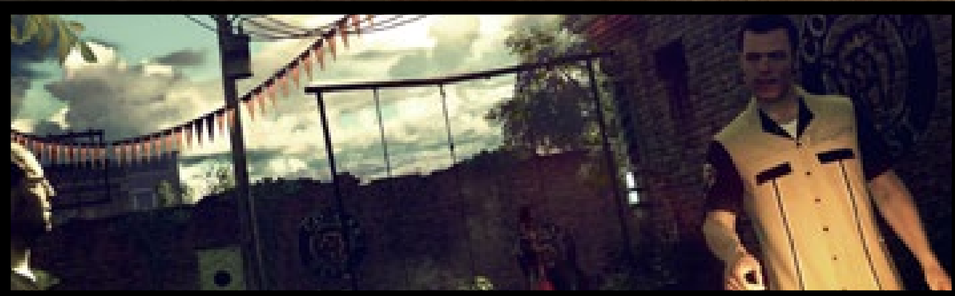


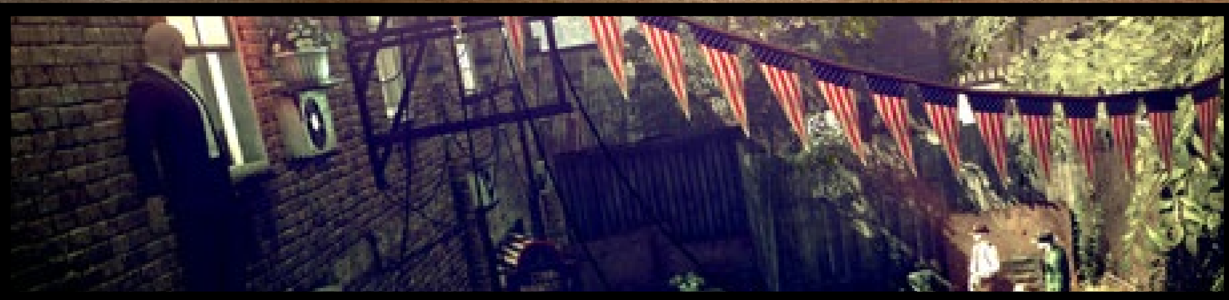
Il binomio Eidos- IO Interactive ha dato inizio nella scorsa generazione ad una saga divenuta cult per quasi tutti gli appassionati. Stiamo parlando della serie **Hitman**, la quale, nelle sue numerose riproposizioni, ha sempre mostrato come innovare e divertire in un gioco basato sullo **stealth** e sull'attesa (soprattutto!) del momento esatto. Negli ultimi mesi, il brand finalmente è tornato sulle **console** di nuova generazione con un nuovo episodio (**Hitman: Absolution**) previsto per il prossimo inverno. Ma la **Eidos** non si è fermata qui ed ha annunciato una specie di **DLC** anticipatorio, chiamato Sniper Challenge (ottenibile prenotando il gioco su determinati rivenditori). Noi di **GAME** ab-

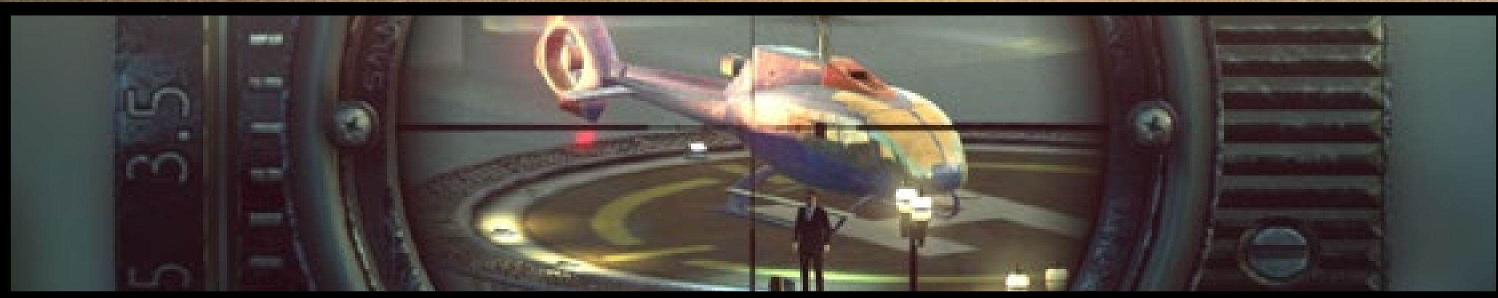










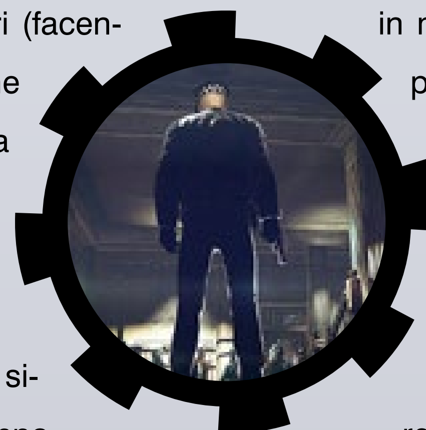






biamo provato per voi questa innovativa trovata e siamo qui per dirvi se si tratta di uno specchietto per le allodole o nasconde qualcosa di più di una semplice trovata commerciale. Ciò che colpisce immediatamente sono i vari modi con cui possiamo completare la missione. E' infatti in nostro potere scatenare il panico tra i personaggi secondari per abbattere il VIP di turno, così come piuttosto ingegnarci a eliminare ogni guardia senza creare il minimo allarme e avendo cura di occultare i cadaveri (facendoli precipitare dal tetto, piuttosto che nella tromba dell'ascensore o ancora facendoli cadere in stagni o piscine).

Le leggi di balistica riprodotte in **Sniper Challenge** sono un accessibile compromesso tra l'**arcade** puro e la simulazione: i proiettili infatti non saranno soggetti a vento o traiettorie a parabola ma sparare bersagli in movimento o in corsa ci obbligherà a calcolare il punto in cui si troverà il bersaglio quando il proiettile dovrà andare a segno. Aspetto che colpisce immediatamente è la grafica, ricca di particolari e di effetti luce di prima fattura. La natura accessoria del prodotto non lo rende un "gioco" così come tutti lo concepiamo, ma ha tutte le carte in regola per offrire, gratuitamente, ore di divertimento!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: SQUARE ENIX

SVILUPPO: IO INTERACTIVE

GENERE: CECCHINAGGIO

GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	*92*
Sonoro	*90*
Giocabilità	*84*
Longevità	*80*

COMMENTA

GLOBALE **90**



RX100: LA COMPATTA CHE SFIDA LE REFLEX!

SONY propone un nuovo modello... dalle performance esagerate!

ARTICOLO completo

Il mercato delle fotocamere compatte è in costante sviluppo. **SONY,** da sempre in prima linea nello sviluppo di nuove soluzioni, ha iniziato a mostrare i primi dettagli dell'impressionante **RX100**, che ha l'ambizione di scavalcare la concorrenza e avvicinarsi persino alle **Reflex**. La risoluzione è decisamente sopra la media: ben 20,3 milioni di pixel, per un sensore **Exmor CMOS** che risulterebbe



più potente persino di quello presente sulla **Powershot S100** di **Canon**. In ogni caso è ancora presto per sbilanciarsi nei giudizi: appuntamento a fine luglio con il rilascio sul mercato e con la recensione completa!



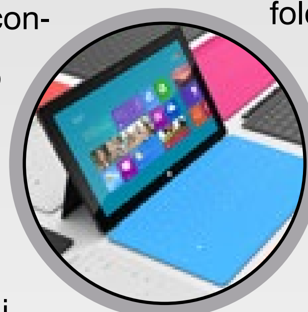


SURFACE: CONNESSIONE ESCLUSIVAMENTE IN WI-FI!

Il nuovo tablet di Microsoft punta al risparmio per i consumatori!

ARTICOLO completo

Microsoft, per mantenere i costi bassi, ha deciso includere soltanto la connessione **Wi-Fi** dal suo nuovo tablet **Surface**. Gli analisti non vedono male l'opzione, considerando che le connessioni carrier mobili possono rappresentare costosi impegni mensili.



Surface avrà un display da 10,6 pollici, tastiera fold-out da appena 3mm, cornice sottilissima di 9,3 mm. Il **tablet** sarà disponibile in due versioni: con **Windows RT,** processore **3 Tegra** e SSD 32/64 GB, oppure con Windows 8 Pro, processore **Core i5 Intel** e SSD da 64/128 GB.



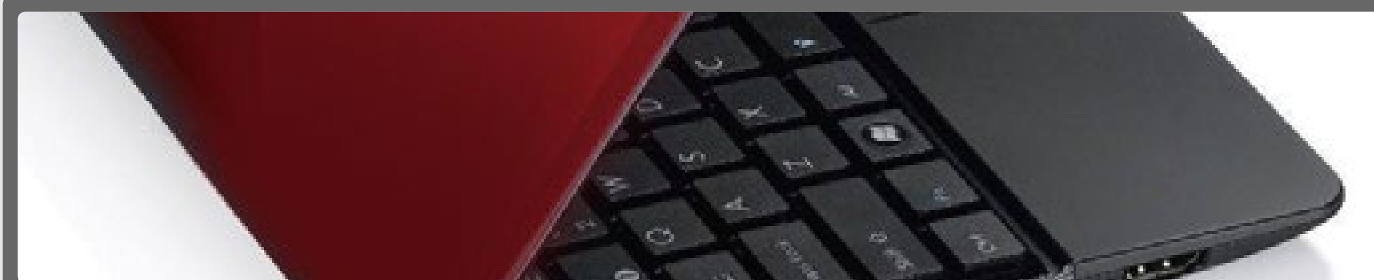
ULTRABOOK: ASUS PUNTA ALLA VETTA DELLA CATEGORIA!

Presentato Zenbook Prime, che offre prestazioni di altissimo livello!

ARTICOLO completo

Asus ha annunciato ZENBOOK Prime, l'ultrabook che sfrutta i processori **Intel Core i7** di terza generazione. Uno dei principali miglioramenti rispetto al predecessore è lo schermo full HD 1080p, mentre è integrata una videocamera HD per videochat e videoconferenze di alto livello. Lo chassis è realizzato in metallo ed è caratterizzato da uno spessore frontale di appena 3 mm, mentre l'intero ultrabook pesa 1,3 Kg.

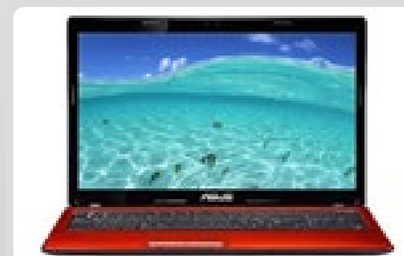




ASUS X53E: LA RIVINCITA DEI NOTOBOOK COLORATI!

Con un processore Core i7, è la soluzione per chi cerca stile e funzionalità

Stanchi dei soliti colori? Se il bianco e nero vi hanno annoiato, allora Asus X53E potrebbe fare al caso vostro. Si presenta con un ricercato colore scarlatto e dispone di un display da 15,6 pollici a **1366 x 768 pixel** di risoluzione. Tecnicamente siamo su livelli validi, con un processore Intel **Core i7-2670QM** e una **GPU Intel Graphics HD 3000**. Funzionale... e vivace!









INAIR 5000: MUSICA... SENZA FILI!

Altec Lansing propone uno speaker di alta qualità

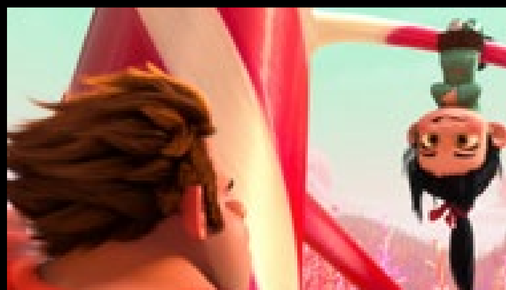
Se cercate un dispositivo wireless per riprodurre musica a qualità elevata, allora **inAir 5000** può rivelarsi la soluzione ideale: per utilizzarlo è sufficiente collegarlo alla rete Wi-Fi e garantisce una resa davvero impressionante. Ha un costo elevato (circa 550 euro) ma il risultato è di alto livello!

Diventa Collaboratore | GAME sul tuo sito | Seguici su Facebook

RALPH SPACCATUTTO

RECENSIONE completa

Cesare Arietti

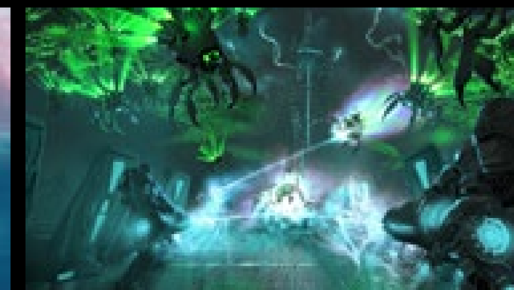












Ralph Spaccatutto: è così che Disney intende raccontare al grande pubblico il mondo dei videogiochi! Grafica a 8 bit, chiptune, citazioni: tutto quello che avete sempre voluto vedere in un film ora è arrivato. Videogiochi e Cinema in effetti rappresentano un binomio che negli ultimi anni è diventato sempre più forte. Dal primo, orribile, film di **Super Mario** al **Piccolo Grande Mago dei Videogames**, passando per **Scott Pilgrim**, le pellicole dedicate al medium videoludico hanno sempre incuriosito lo spettatore. Ed è indubbio che negli ultimi anni l'interesse sia aumentato, soprattutto grazie a **Disney**, che ha realizzato sia **Prince Of Persia** che **Tron: Legacy**. E arriviamo quindi al nuovo **Ralph Spaccatutto**, film di Natale che promette, fin da ora, di diventare un classico del genere. E' la storia di **Ralph**, cattivo di un videogioco **arcade** a 8 bit a metà strada tra **Rampage** e il primo **Donkey Kong**. Giorno dopo giorno, diventa frustrato tanto per la ripetitività del gameplay e del suo lavoro, quanto per il suo ruolo di nemico antipatico a tutti.



Così, decide di abbandonare il suo gioco e partire alla volta di nuovi orizzonti... In ogni scena sarà possibile scorgere innumerevoli personaggi che hanno fatto la storia dei videogiochi, come **Vega**, **Bowser**, **Pac-Man**... e chi più ne ha più ne metta. Sembra proprio che **Disney** abbia fatto le cose in grande, cercando di riunire due mondi, quello del cinema e quello dei videogiochi, che da anni si alimentano di continuo!





TALES OF THE SILVER SWORD


SITO WEB
Clicca Qui

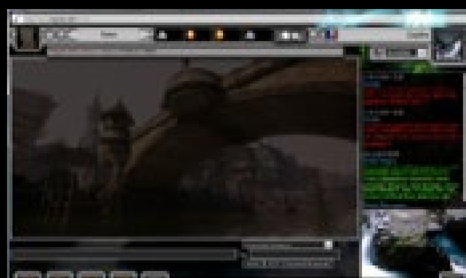

ARTICOLO
completo

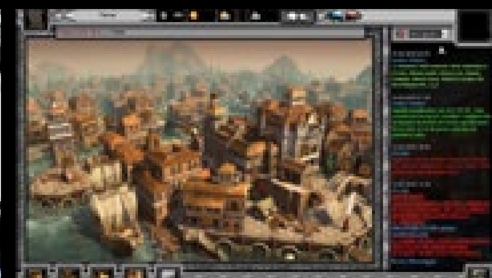
GDR Online

Tales of the Silver Sword è un GDR Play by Chat ambientato nel mondo fantasy dei Forgotten Realms. Il gioco si svolge in un'area tra il **Nord**, la **Costa della Spada Settentrionale** e le **Marche D´Argento**: luoghi pieni di città fantastiche, antiche rovine, foreste selvagge, minacce ancestrali e conflitti interminabili. Chi entra in queste terre potrà diventare uno studioso dell'**Università di Silverymoon** o una guardia magica della città, partecipare agli intrighi della malvagia **Luskan**, proteggere in segreto i **Reami** entrando a far parte degli **Arpisti**, oppure semplicemente perseguire i propri obiettivi personali... Insomma, un vero e proprio mondo da vivere ed esplorare!





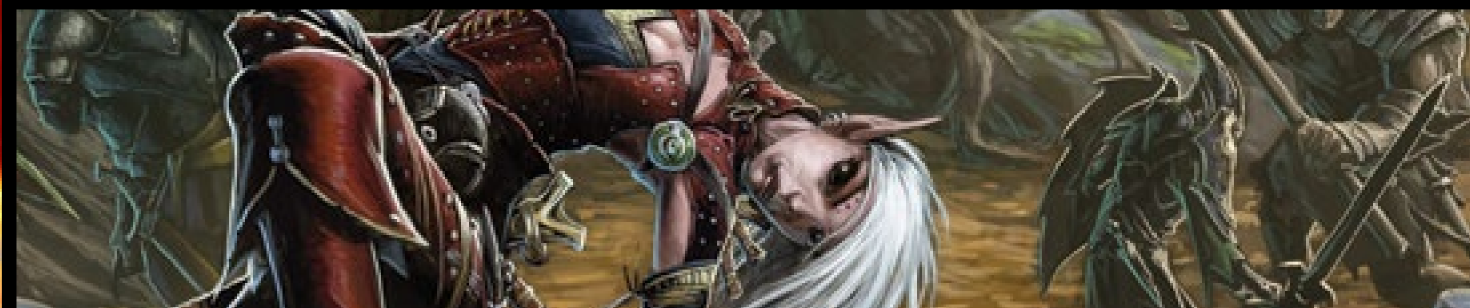




BOARDGAMES
TUTTO SUI GIOCHI DI RUOLO

GDR ITALIA
IL PORTALE ITALIANO DEI GIOCHI DI RUOLO



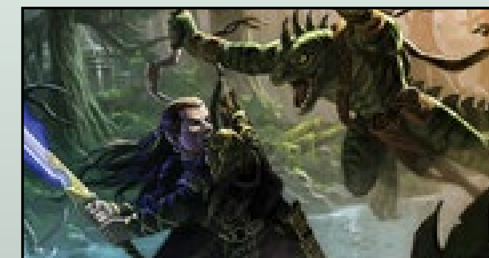


PATHFINDER: IL MMORPG

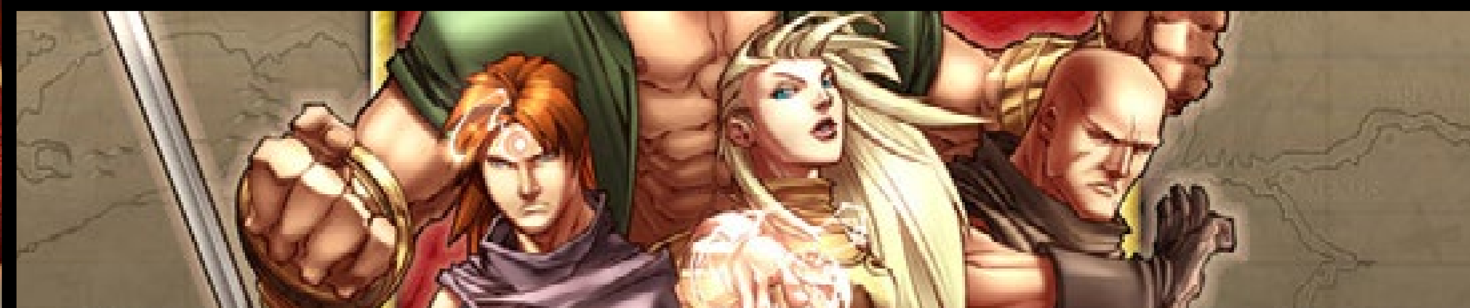

ARTICOLO
completo

A cura di:
Black Bard

La Paizo non si ferma un attimo: dopo aver sfidato la Wizards, casa madre dei **GdR**, ora è il turno dei videogiochi. Ebbene sì: Pathfinder diventa un **MMO**! Non solo: il titolo intende competere persino con produzioni storiche come **World of Warcraft**. Entusiasmo esagerato o speranze ben riposte?





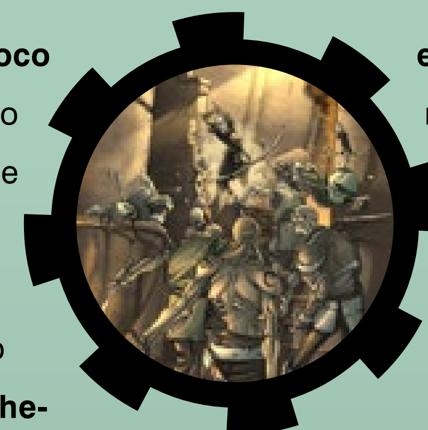


EXALTED BATTLE WHEEL


ARTICOLO
completo

A cura di:
Black Bard

Exalted, gran gioco vero? Chi non lo conosce è pregato di correre immediatamente a visitare il sito ufficiale. Questa volta parliamo di un **tool** davvero utile: la **Exalted Battle Wheel**, una risorsa gratuita per gestire i combattimenti sia in **Exalted**, sia in **Scion** (che, va detto, sono abbastanza macchinosi). Questo tool è disponibile sia per **PC** sia come **PDF** da stampare. Semplicemente fantastico!



BOARDGAMES
TUTTO SUI GIOCHI DI RUOLO

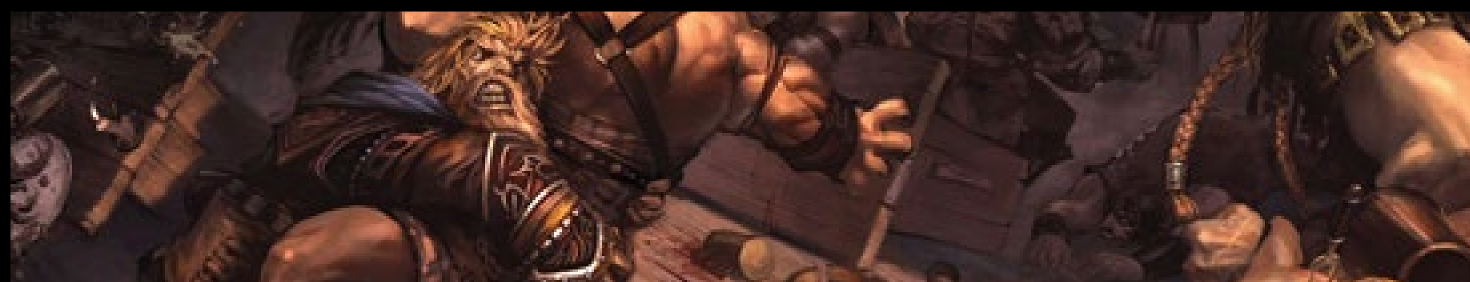
La Settima Torre
Roleplaying Community



DUNGEONS AND DRAGONS: D&D NEXT

RECENSIONE completa

Khitan Darkstar



Sono iniziati i primi playtest per la nuova edizione di Dungeons and Dragons: D&D Next: iscrivendosi al sito **Wizard** è possibile scaricare le prime bozze di regole, insieme a schede pregenerate dei personaggi ed un'avventura introduttiva. Si tratta di una parte ristretta del regolamento, per permettere ai giocatori di familiarizzare con le novità e di potersi concentrare su un basso numero di elementi. Il playtest è pubblico ed è possibile inviare i propri feedback. Che aspettate? Iniziate pure a giocare!







www.lowpoly.it

LowPoly è un blog/portale sula grafica 2D e 3D e sul mondo che ruota attorno a queste due splendide forme d'arte, applicate ai settori quali videogame, animazioni, pubblicità, edutoria. LowPoly ospita anche la rivista gratuita in pdf "3D Mansion Magazine", per tutti coloro che amano la grafica e desiderano approfondire commenti, articoli, tecniche...







E prossimamente,in versione gratuita, la rivista IMagazine, dedicata al mondo Iphone Ipad.

SPECIALE
GIOCO FLASH



Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

SHARP STORM - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

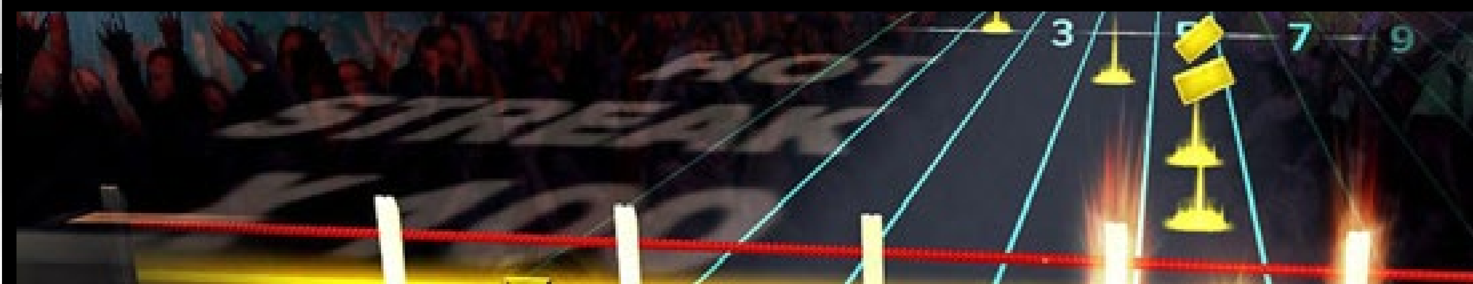
SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON GameStorm



ROCKSMITH

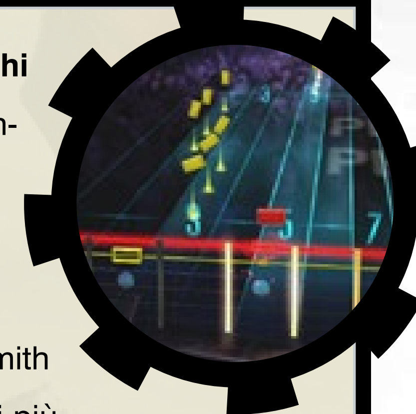
RECENSIONE completa

GameStorm.it



Rocksmith ci porta in una nuova fase nell'evoluzione dei giochi dedicati alla chitarra, perché è il primo e unico titolo che ti consente di usare una qualunque chitarra elettrica al posto del controller. Niente plastica, né finti accessori, ma solo l'esperienza di chitarra più autentica mai apparsa prima nel genere dei videogiochi musicali. Per questo, Rocksmith conquisterà si rivolge tanto ai musicisti più esperti quanto a chi non ha mai preso in mano una chitarra in vita sua. Che dire, innovazione allo stato puro!

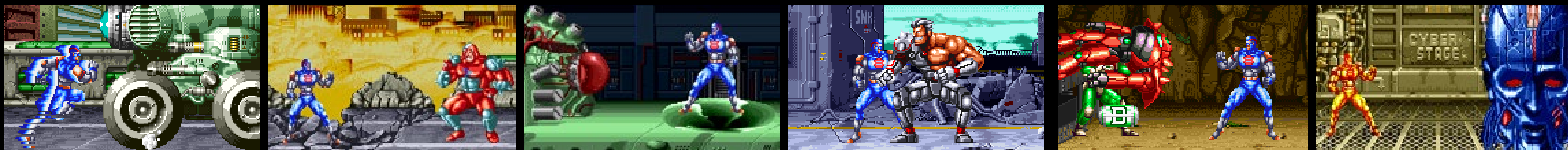




EIGHTMAN

RECENSIONE completa

Cesare Arietti



Ecco un classico d'altri tempi, quando ancora si riteneva che per iniziare a giocare bastasse premere il tasto **start**, senza dover seguire tutorial lunghi settimane. **Eightman**, ispirato all'omonimo manga di **Kazumasa Hirai** (tanto per fare un po' di scioglilingua prima di addentrarci nella recensione) non era altro se non un action platform realizzato da **SNK** per **Neo Geo** e **Coin-Op** nel 1991. Il concept del gioco? Correre e menare, fine. L'articolo potrebbe tranquillamente terminare qui, visto che abbiamo già detto tutto ma lo spazio da riempire è ancora lungo... per cui, passiamo ad approfondire il **gameplay**. Il gioco segue la falsariga dei titoli **arcade** dell'epoca ma bisogna ammettere che ogni elemento era studiato a fondo: era possibile ottenere **power up** per aumentare la vita o la forza d'attacco, mentre i movimenti erano praticamente ridotti al minimo (salto e colpi). Alta frenesia, ottimo stile dei nemici e colonna sonora curata erano la base per un gioco che avrebbe potuto davvero diventare sensazionale. L'unico problema era di fatto la durata complessiva: gli stage erano troppo pochi, senza contare che **SNK** aveva introdotto i crediti illimitati nella versiona casalinga, per renderlo facile quanto un gioco di oggi. Peccato, perché di frecce al suo arco l'**Uomo Otto** ne aveva parecchie, come ad esempio i livelli in corsa, in cui lo stile del titolo si diversificava, o gli scontri con boss veramente ben realizzati. Insomma, come voto non meritava un dieci ma di sicuro... un Otto!



I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!



GIGIOCA.BLOGSPOT.IT

Gigioca.blogspot.it è un sito che raccoglie numerosi giochi in formato flash. Per utilizzarli è sufficiente selezionarli dalla lista presente in homepage... e iniziare a giocare!

LANDEDISHANNARA.COM

Landedishannara è un gioco play-by-chat di stampo fantasy. Si può creare il proprio personaggio e dare subito inizio all'avventura: un sito per tutti gli amanti dei **GDR**!



BOOKMARKS

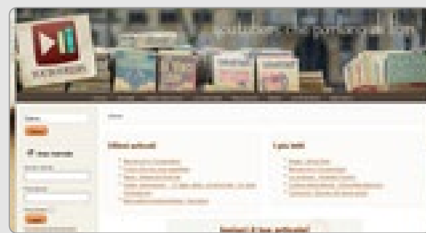
LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT



youbookers.it

Youbookers.it è il primo sito sui libri gestito, scritto e curato da utenti che parlano di libri. Potrete trovare recensioni, news, aggiornamenti, e tutto ciò che riguarda il mondo della lettura.



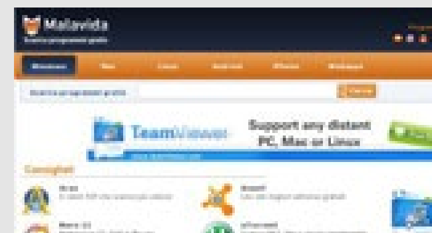
siirry.com

Siirry è il portale per trovare, inserire e condividere gli eventi pubblici e privati. Le attività sono geolocalizzate e indicizzate, in modo da poter rintracciare eventi in qualunque luogo!



it.malavida.com

Malavida è un sito ben organizzato per scaricare **software gratis** da tutto il mondo. Il sito è suddiviso per macroaree e, per ogni programma, sono presenti info e descrizioni.



GAME E' PRESENTE SU OLTRE 800 SITI WEB!

Clicca qui per scoprirli e aggiungere il tuo spazio



*Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)